Nº1 R$4,00

T.U.O. RPG
ANO 1
Nº 1

THE UNIVERSE OF RPG

EDIOURO

HERO QUEST
Um RPG de tabuleiro de sucesso em 94

LOBISOMEM
Uive para a Lua e lute para salvar a Terra

MAGIC
Baralho de magos

AMBER
Um RPG sem dados

MINIATURAS
O lançamento de Tiamat, o primeiro dragão feito no país

UM ESPIÃO EM ISENGARD
Um livro-jogo baseado em O Senhor dos Anéis

SHADOWRUN
Lançamento do RPG cyberpunk

GRÁTIS POSTER

TRANSAMÉRICA

FM 101,3
RIO DE JANEIRO

ÍNDICE

Capa:
Larry Elmore para SHADOWRUN©
PÁGINA 20

TIAMAT
PÁGINA 14

LOBISOMEM
PÁGINA 36

CARDS 05

MAGIC THE GATHERING

NOVIDADES 09

AMBER

MINIATURAS 14

TIAMAT

LANÇAMENTO 20

SHADOWRUN

TERROR 26

KULT

NO TABULEIRO... 30

HERO QUEST

PERSONAGEM 34

MÍSTICOS

LANÇAMENTO II 36

LOBISOMEM O APOCALIPSE

LIVRO-JOGO 40

UM ESPIÃO EM ISENGARD

ENTREVISTA 42

SONIA RODRIGUES

DICIONÁRIO D+ 44

TIRE SUAS DÚVIDAS

CLUBE RPG 45

RPG

Número 1 Ano 1 Março 1995

Uma publicação mensal da
EDIOURO S/A
Tel.: (021) 260-6122
Rua Nova Jerusalém, 345
Cep 21042-230 Rio de Janeiro/RJ.

Diretor Responsável:
Henrique Ramos

Divisão Revistas
Diretor:
Wilson Benvenutti

Editor:
Marcos Mulatinho

Designer Gráfico
e Diagramação:
Flávia Antonia Maroja

Staff:
André Gordirro
Artur Vecchi
Juliana Henriques
Márcio Friões
Wenderson

Publicidade:
Tels.:(021)240-4884
260-6122 ramais 268/269

Fotolito:
Studio Portinari

Impressão:
Parque Gráfico da
EDIOURO S/A

Distribuição:
Com exclusividade nacional, à exceção da cidade do Rio de Janeiro, pela DINAP S/A,
Estrada Velha de Osasco, 132
Tel.: (011) 268-2522 Osasco/SP.
Rio de Janeiro e Grande Rio:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A
Rua Teodoro da Silva, 907
Rio de Janeiro/RJ.

As matérias feitas sobre jogos e miniaturas apresentadas nesta edição visam apenas a sua divulgação. Todos os direitos reservados.

EDITORIAL

Ilustração/Marcos Mulatinho

Amigo RPGista,

THE UNIVERSE OF RPG é a primeira revista brasileira mensal sobre Role Playing Games totalmente colorida e com uma tiragem tão grande que irá encontrá-lo aonde quer que você esteja, do Oiapoque ao Chuí, audaciosamente indo onde nenhuma outra jamais esteve.

Desenvolvemos um projeto especial para oferecer todas as informações sobre este fantástico hobby que vem se espalhando rapidamente pelo Brasil. Agora você não precisa mais ficar se lamentando por não ter na sua cidade (às vezes até no seu estado) nenhuma publicação dirigida aos jogadores de RPG.

Estaremos presentes em eventos e convenções, cobrindo novos lançamentos de jogos, miniaturas e demais produtos ligados aos Role Playing Games. Além disto, a equipe da revista está organizando a CARAVANA RPG, um mega-projeto intinerante que circulará por todo o Brasil.

No nosso número de estréia, fizemos uma seleção do que há de melhor: Abordamos um RPG de terror, um *cyberpunk*, um de tabuleiro, um *storytelling* e outro que funciona sem dados. Além disso, apresentamos uma interessante classe de personagem para D&D, cobrimos com exclusividade o lançamento da primeira miniatura de dragão genuinamente brasileira,entrevistamos uma futura PhD em RPG, comentamos o lançamento de um livro-jogo e, para os iniciantes, um dicionário sobre os principais termos utilizados pelos jogadores.

E não vamos parar por aí. Outras seções serão inauguradas nos próximos números, como aventuras prontas, games para PC e o já badaladíssimo CLUBE RPG, que vai permitir o intercâmbio entre RPGistas de todo o Brasil. Isso sem falar da galeria dos leitores, uma seção especial para sua carta e seus desenhos.

Gostou? Então prepare seu coração que aqui vamos nós.

O Archanjo.

MAGIC
The Gathering

Wizards of the Coast, Inc.©

A grande onda agora é duelar usando cartas especiais baseadas em jogos de RPG. A moda já chegou ao Brasil onde um supercampeonato nacional está sendo organizado valendo para o ranking mundial.

Flávia Antonia Maroja

Em 1974 surgia Dungeons & Dragons, o primeiro Role Playing Game, que iria revolucionar o mundo dos jogos com uma abordagem inédita. O seu sucesso fez surgir uma série de jogos do mesmo tipo que depois de mais de vinte anos provaram que os RPGs vieram para ficar. No ano passado, enquanto a TSR comemorava a segunda década de vida de seu mais famoso produto, a *Wizards of the Coast* lançava um pequeno baralho cuja idéia básica era um duelo entre magos no melhor estilo dos RPGs de fantasia medieval. O que ninguém esperava, possivelmente nem mesmo a Wizard of the Coast, é que este baralho iria se tornar uma febre mundial.

A aventura começa com o *deck* básico, contendo 60 cartas, que permitem ao jogador partir para a briga imediatamente. Caso ele deseje reforçar seu baralho, pode optar por comprar também os *booster packs*, que são pacotes contendo 15 cartas extras, onde pode se encontrar cartas mais raras e muita das vezes poderosas, que não são encontradas no deck básico.

Cada jogador personifica um mago de um lugar chamado Dominia, onde os taumaturgos travam uma batalha milenar. O objetivo do jogo é reduzir os pontos de vida do mago adversário de 20 (*score* inicial) a zero, quando obviamente ele tombará morto.

As cartas do baralho representam os encantamentos que podem ser utilizados ou o *mana*, a fonte de energia mística necessária para fazer uma magia funcionar. São cartas importantes, pois quanto mais mana você tiver, mais chances terá de usar encantamentos poderosos.

As cartas de magia possuem cinco côres diferentes, cada uma delas ligadas à uma escola de magia, portanto a um tipo de encantamento e de mana diferente:

- **Magia Branca:**
Seu mana provém das planícies e é a magia da cura e da proteção. É representada por um sol e encontra oposição nas magias Vermelha e Negra.

- **Magia Azul:**
Seu mana vem das ilhas e seus poderes estão ligados à mente e a ilusão. Representada por uma gota d'água tem como opositores as magias Verde e Vermelha.

- **Magia Verde:**
Recebe o mana das florestas. Sua magia está ligada à vida e às criaturas selvagens. Tem como símbolo uma árvore e seus opositores são as magias Azul e Negra

- **Magia Vermelha:**
Seu mana vem das montanhas e possui poderes de destruição. Uma labareda de fogo é sua representação, está em oposição as magias Azul e Branca

Magia Negra:
É a magia da morte, é claro. Simbolizada pela tradicional caveira, retira seu mana dos pântanos e encontra oposição nas magias Branca e Verde.

Wizards of the Coast, Inc.©

Magic the Gathering pode ser jogado mesmo por quem não conheça muito bem o jogo, pois as cartas são auto-explicativas. O único pré-requisito é que você saiba pelo menos um pouco de inglês para entender o que está escrito. E no rastro do sucesso vieram as continuações *Arabian Nights*, *Legends*, *Antiquities*, *The Dark* e *Fallen Empires*, que são séries especiais em quantidades limitadas e que chegam no Brasil em quantidades mais limitadas ainda. Sendo que o *The Dark* foi encontrado em boa quantidade em algumas lojas, mas esgotou-se rapidamente.

A concorrência não perdeu tempo. A TSR lançou *Spellfire* (que não agradou muito no Brasil), a White Wolf em parceria com a Wizards of the Coast mandou ver com *Jyhad*, baseado no seu bestseller *Vampire* e a Steve Jackson Games rebateu com *Illuminati*. Mas até agora ninguém desbancou Magic.

Mas se você está interessado em participar do campeonato nacional de Magic, vá se preparando com algumas regras básicas:

1. Seu *deck* tem que ter no mínimo 60 cartas.

2. Não pode ter mais de quatro cartas do mesmo tipo, excluindo os *manas*.

3. Só pode ser usado 5 artefatos. Não se pode usar mais de uma carta de cada tipo de artefato, sendo que algumas são até proibidas!

4. E não é necessário aposta, a não ser que os jogadores combinem entre si.

5. No final de cada partida o oponente e o juiz pode examinar suas cartas ou, em alguns casos, pode-se fazer uma lista das cartas que cada um estará usando e ser entregue ao juiz para verificação no final da partida. Isso tudo para evitar trapaças.

Se você quiser saber mais sobre o campeonato nacional, entre em contato com a Camarilla, o primeira associação oficializada de RPGs do Brasil, Caixa Postal 19.053, CEP 04599-970 São Paulo/SP. Se preferir tirar suas dúvidas com os criadores ligue 1.206-624.0933 (EUA) ou via Internet, (e mail): question @. wizards.com.

Wizards of the Coast, Inc©

MAGIC the Gathering	
Notas de 0 à 10	
Público - Geral.	
Apresentação	10
Qualidade Gráfica	10
Sistema de Jogo	9
Interesse	10
Edição : Wizards of the Coast Inc.	
Cartas: 4 Côres Deck Master e Packs: 4 Côres	

CURIÓ LIVRARIAS

A MAIOR COLEÇÃO DE

RPG

NO BRASIL

PROMOÇÃO ESPECIAL

15% de DESCONTO

ATÉ 15 DE ABRIL

Preencha, recorte e apresente este cupom em qualquer Livraria CURIÓ.
VOCÊ TERÁ 15% de desconto na compra do seu RPG.

Nome: _____

Endereço: _____

_____ CEP: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Profissão: _____ Data do nascimento: _____

Promoção válida para todas as Livrarias Curió.

AMBER

"No começo somente existia o Nada. Então surgiu o Caos, pura destruição, pura fúria, a essência da mudança. No Caos, que interage com o grande abismo, a parte remanescente do grande nada, estão pequenas regiões habitadas, mundos instáveis que constantemente mudam, aaparecendo e desaparecendo.

Só os metamorfos podem sobreviver nestes lugares, só aqueles que conseguem se adaptar a mundos de eterna mudança.

Os metamorfos formam as Cortes do Caos. Eles aprenderam a controlar o Logrus, que é a representação do Caos Primordial e usá-lo como ferramenta. Eles descobriram as artes e os poderes, inclusive a mágica, lançando encantamentos e o Trump, criando imagens artísticas que são usadas para a comunicação entre seres e mundos.

Eles eram os Lordes do Caos e controlavam o Universo, até que um dia, um deles, Dworkin, se rebelou e ninguém sabe se ele achou, forjou ou roubou um artefato chamado a Jóia do Julgamento.

Com a Jóia e seu Próprio sangue surgiu o Padrão Primordial, que ao ser criado se opôs ao Caos, sendo então um ponto de ordem e estabilidade.

Entre os dois grandes Símbolos de Caos e Ordem, de Logrus e Padrão surgiram infinitas sombras. Cada sombra uma possibilidade, um universo físico, um reflexo do Padrão Primordial, porém único, tocado cada um de uma maneira especial por flutuação de Caos.

Seguindo estes dias apocalípticos, um reino foi formado e chamado de Amber. Seu governante, Oberon, filho de Dworkin, se iniciou no caminho do Padrão, construindo uma dinastia e um castelo, também denomi-nado Amber.

Oberon teve filhos e filhas, todos com o sangue de Amber nas veias e com a habilidade de caminhar no Padrão. Caminhando o Padrão, pode-se mover pelos infinitos universos de sombras e lhes dar forma. Tem-se o poder da vida e da morte, da criação e da destruição.

Mas os filhos de Oberon, netos de um lorde do caos rebelde, tramam uns contra os outros, inclusive contra o seu pai. Um deles sonha refazer o Universo.

Este Irmão mau especula se o sangue de um descendente de Dworkin pode destruir o Padrão Primordial, sendo então possível desenhar um novo padrão. Um Padrão onde seu poder fosse absoluto e infinito."

Esta história completa pode ser encontrada nas Crônicas de Amber (não traduzidas para o português), escritas por Roger Zelazny e com o RPG muitas outras histórias poderão acontecer.

Stephen Hickman/Amber/Page Press®

Artur Vecchi

Criado em 1985, baseado na incrível saga de Roger Zelazny, nasceu pelas mão de Erick Wujcik, um RPG totalmente diferente de tudo aquilo que existia. Um RPG que combina aventura, ficção, fantasia e tramas maquiavélicas, além de inovar em seu sistema que não usa dados, nem qualquer outro mecanismo de aleatoriedade (cartas, roleta, moeda, etc...). É o primeiro RPG sem dados da História e um dos que mais usam Role-Playing.

O MUNDO

Neste RPG, há somente 2 grande áreas comentadas: o castelo Amber e suas redondezas, centrado no Padrão, onde a ordem e o real ocupam 100% do espaço. Um lugar onde é impossivel para os "Amberites" manipularem a realidade e onde ocorrem muitas das tramas palacianas.

Além de Amber , o livro comenta vagamente as cortes do caos e a eterna mutação, onde tudo se transforma a todo o instante infinitamente. Lá vivem os Lordes do Caos e sua corte de seres metamorfos.

Entre Amber e as cortes do caos existem infinitos universos de sombras, onde qualquer tipo de mundo pode existir e ser manipulado. Pode-se ter um mundo onde o Rei Arthur seja um ditador cruel e seus cavaleiros façam justas montados em motos ou pode-se pensar num mundo os nazistas ganharam a 3ª Guerra Mundial e o Brasil foi totalmente dizimado.

Mundos futuristas, mundos pré-históricos, mundos já existentes em nossa literatura, outros que possuem magia e/ou tecnologia, além de mundos onde o tempo passa mais rápido ou mais devagar que em Amber. Mundos onde as leis da Física e da Química são diferentes. Tudo é possível, pois as sombras são infinitas e todas elas são imagens distorcidas de Amber. Viajar pelas sombras pode ser excitante e muito perigoso, pois nem sempre pode-se prever o que se vai encontrar pela frente.

Amber por conceito é medieval, pois a tecnologia existente na Idade Média é possível de ser duplicada em quase todas as sombras. É bom mencionar que somente pode tranportar-se objetos entre sombras, onde as leis da Física e da Quimica são totalmente iguais, caso contrário, o objeto pode não funcionar na outra sombra.

OS PERSONAGENS

Os personagens do jogo são quase todos descendentes de Dworkin ou Oberon. Cada jogador possui um personagem, orgulhoso,quase imortal, um verdadeiro deus para os padrões humanos, de nós que vivemos em uma de infinitas sombras-terra do universo do jogo. Os personagens possuem 4 atributos:

Michael Kucharski/Amber Page Press®

Força (*Strength*) , Mente (*Psyque*), Resistência (*Endurance*) e Estratégia de Guerra (*Warfare*) que, se colocados em nível Amber, representam atributos de um deus: força que ergue toneladas, resistência para lutar por um dia inteiro, poderes mentais, raciocínio espetacular e uma capacidade estratégica que é capaz de derrotar o melhor jogador de xadrez do mundo em questão de minutos

Além dos atributos acima mencionados, os personagens podem ainda ter outros poderes tais como: andar pelo Padrão, controlar e manipular o Logrus (para personagens ligados à corte do caos), desenhar Trunphs, metamorfosear o corpo, lançar magias ou usar de palavras de poder. Além disto, pode ter acesso a outras qualidades como: Artefatos,

Michael Kucharski Amber Page Press©

Michael Kucharski Amber Page Press©

Sombras pessoais, onde o jogador tem o controle de todos os elementos do mundo e pode moldá-lo à sua vontade: ter acesso a aliados em Amber ou nas cortes do caos, em sorte (aura boa) ou azar (aura ruim), que também representam as visões otimistas e pessimistas que os jogadores tem dos eventos do jogo e dos outros personagens, que os define como mocinhos ou vilões.

A ficha é bem rápida de preencher, mas quando se vai criar o personagem, há um particularidade. Como o jogo não usa dados, 1 ponto a mais num atributo pode fazer a diferença entre ganhar ou perder, de tal forma que o jogo sugere que em vez de cada jogador dividir os seus pontos individualmente, que haja um leilão, de tal forma que os jogadores tem o direito de disputarem suas posições relativas em relação aos outros jogadores

Não há habilidades ou perícias pré-determinadas no jogo, pois como os Amberites podem ir para qualquer sombra e são praticamente imortais, além da existência de sombras onde o tempo passa infinitamente mais rápido, um Amberite pode aprender o que ele quiser em poucos minutos. De tal forma que o jogador só define por alto o passado do Amberite, apenas para nortear o Mestre

Michael Kucharski Amber Page Press©

sobre o que o personagem sabe ou não no início do jogo.

O SISTEMA

O sistema do jogo a primeira vista parece bem simples. Quem tiver o maior atributo vence e quanto maior

Michael Kucharski Amber Page Press©

a diferença mais intensa é a vitória. Mas mesmo que você tenha um atributo menor , não quer dizer que você sempre vai perder. Tudo depende das estratégias de ataque e defesa dos participantes do embate, do Role-Playing ao descrever se as ações do personagens e da utilização combinada de todos os poderes que o personagem tem.

O Mestre tem alguns truques que pode usar: ponderar as lutas pelas sorte e azar do personagens, escolher estratégias mais ofensivas ou mais defensivas para confundir os jogadores ou prolongar as lutas até o jogador fazer a estratégia certa. Aliás, o jogo tem no Mestre o seu ponto forte e seu ponto fraco simultaneamente, pois tudo é decidido pelo Mestre: quem ganha, quem perde, toda a

Michael Kucharski Amber Page Press®

narração da história além da visão particular de cada jogador nos eventos ocorridos, a passagem de tempo e a duração de cada combate. Normalmente, o Mestre já sabe o final da luta antes mesmo dela se iniciar. Os atributos e narrativas dos personagens servem apenas para guiar o Mestre em sua própria narrativa.

Amber é um sistema para Mestres muito experientes em criar climas e narrativas e não em decorar regras e para jogadores com muita imaginação e com a língua solta. A vitória numa luta de espadas, num duelo de magias, no uso dos poderes para alterar a relaidade ou o proprio corpo está no valor dos atributos e na descrição de cada jogador de sua estratégia de ação e das ações dos personagens como um todo.

O LIVRO

O livro básico de Amber possui 254 páginas, mas não é uma leitura fácil, pois possui muitos termos e referências à obra de Zelazny.

O livro propositalmente dá somente noções gerais e vagas sobre as regras, a ambientação e tipos de aventuras, exatamente para os Mestres terem muito mais liberdade para criar. Isto gera muitas dúvidas até para o mais experiente Mestre como mensurar direito a magnitudedos atributos e poderes? O que um Amberite com mente 20 pode fazer ? E o que um Amberite com mente 300 pode fazer ? Como fazer aventuras para personagens que são quase imortais, verdadeiros deuses? Não existe um parâmetro claro no livro.

O Mestre muitas vezes pode se sentir bastante perdido ao explorar sozinho o universo de Amber.

Em compensação o livro, é de vital importância se o Mestre quer se aprofundar na arte da narrativa e do Role-Playing pois descreve as diversas formas de narrativa, variadas lutas sob os mais diferentes ângulos de visão e abre a cabeça do Mestre para criar mundos-sombras dos mais diferentes tipos, sem prender os jogadores aos mundos do RPG já existentes

O livro é de tal forma aberto que cada personagem da mitologia de Amber é descrito com diferentes níveis de poder, diferentes alinhamentos e comportamentos com os filhos.

Michael Kucharski Amber Page Press®

O JOGO COMO ELE É

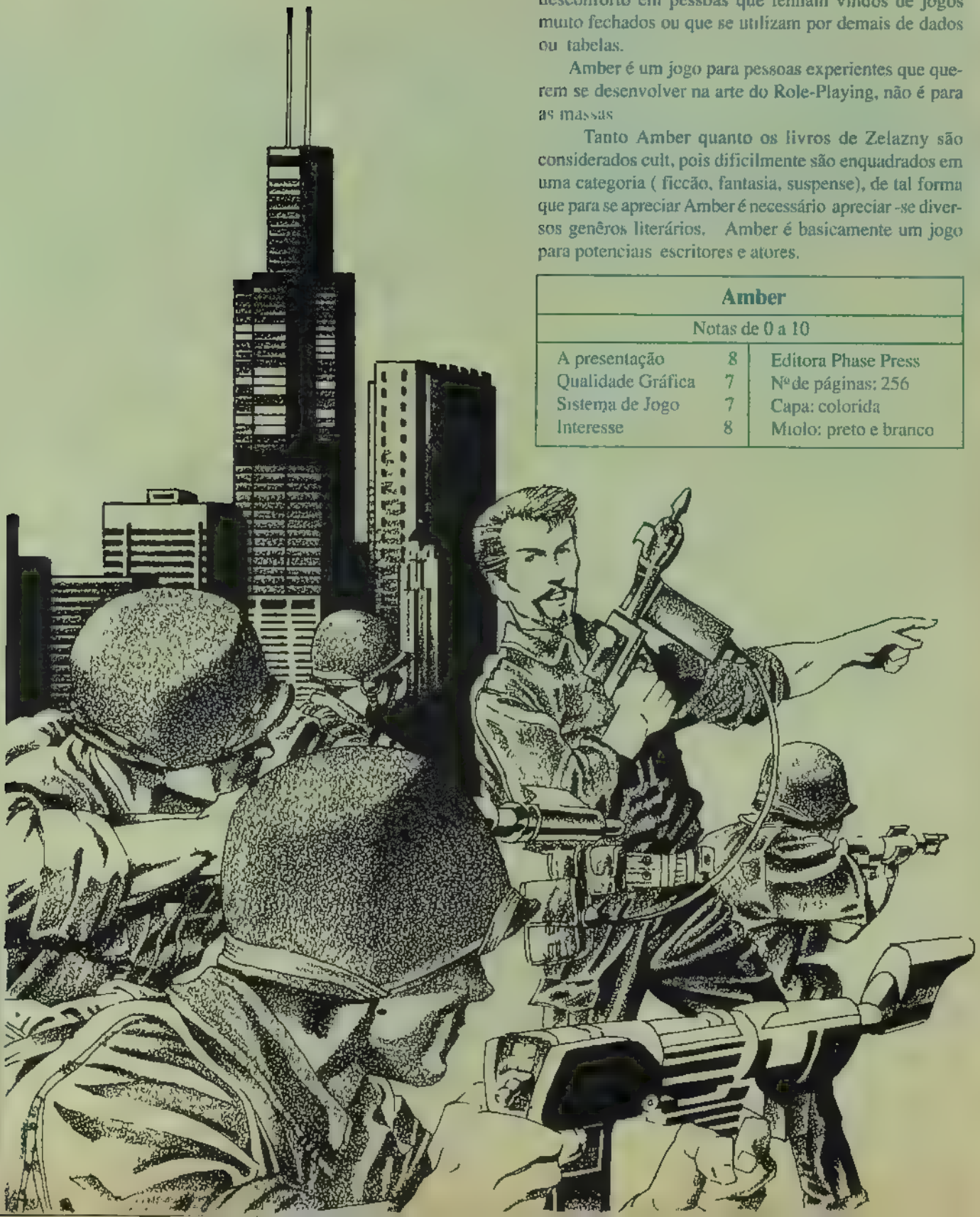
É um jogo muito difícil tanto para Mestre quanto para jogadores, mas que pode abrir a mente dos dois quanto a formas de Role-Playing.

O jogo é muito aberto quanto ao que o Mestre e os jogadores podem fazer. Isto pode causar um certo desconforto em pessoas que tenham vindos de jogos muito fechados ou que se utilizam por demais de dados ou tabelas.

Amber é um jogo para pessoas experientes que querem se desenvolver na arte do Role-Playing, não é para as massas

Tanto Amber quanto os livros de Zelazny são considerados cult, pois dificilmente são enquadrados em uma categoria (ficcão, fantasia, suspense), de tal forma que para se apreciar Amber é necessário apreciar -se diversos genêros literários. Amber é basicamente um jogo para potenciais escritores e atores.

Amber		
Notas de 0 a 10		
A presentação	8	Editora Phase Press
Qualidade Gráfica	7	Nº de páginas: 256
Sistema de Jogo	7	Capa: colorida
Interesse	8	Miolo: preto e branco



Miniat

A face do seu per

©Ilatel Miniatures/Games Workshop©

uras

sonagem

Marcos Mulatinho

Quem já jogou RPG com certeza teve contato com elas. Pintadas ou no seu tom metálico natural, as miniaturas para RPG são um acessório quase indispensável para a maioria dos jogadores.

Mesmo que não usem tabuleiros durante as aventuras, muitos RPGistas curtem levar consigo o seu clérigo, vampiro ou *terminator* devidamente pintado para pôr ao lado dos companheiros de campanha. E o Mestre poderá usar o recurso de colocar aquele dragão ou *beholder* na frente dos personagens para mostrar-lhes o tamanho do obstáculo a ser vencido.

Mas de onde vem essas minúsculas maravilhas? Como são feitas? Seu manuseio é realmente prejudicial à saúde? Essas e muitas outras perguntas povoam a cabeça de jogadores e de alguns pais preocupados com a saúde de seus filhos. Mas fiquem tranquilos, que vamos esclarecer as suas dúvidas.

As miniaturas utilizadas em jogos de RPG possuem uma escala-base de 25mm, que representa um personagem medindo cerca de 1,80m. Todas as demais relações de altura irão variar de acordo com este padrão, ou seja, um *halfling* terá cerca de 18mm e um ogre em torno de 33mm.

Apesar desta escala-base ser muito difundida pelo mundo, as principais fábricas volta e meia lançam peças com um padrão diferente. As fabricadas pela ***Ral Partha*** (EUA) durante os anos de 1989 até 1992, possuiam uma escala menor (algo em torno de 20mm) enquanto que a ***Citadel Miniatures*** (Inglaterra), a mais tradicional de todas, eleva por vezes esta escala para 28 ou até 30mm.

Sua fabricação é feita em equipamentos especialmente desenvolvidos para fundição de pequenas peças, utilizando fôrmas de borracha de silicone especial, projetadas para suportar altas temperaturas. O metal derretido é colocado dentro destas fôrmas pelo sistema de centrifugação ou por gravidade e amolda-se nas cavidades da fôrma, garantindo assim uma alta definição dos detalhes nas miniaturas.

O grande segredo do processo de fabricação é a liga metálica, ou seja, a proporção dos metais que compõem as miniaturas. Cada fábrica possui sua própria liga, mas na maioria dos casos esta é uma combinação de estanho, antimônio, chumbo, cádmio, níquel e cobre. Nada de alumínio, molibdênio, zamac e outras bobagens que andaram dizendo por aí.

Existem fábricas de miniaturas em vários países, entre eles o Brasil. Por mais incrível que pareça, aqui em nossa terra, onde o hobby dos RPGs é muito recente, já existem vários fabricantes de miniaturas, alguns com um padrão de qualidade que se iguala às das peças importadas.

É válida a recomendação para que se lave as mãos depois de manusear as minaturas e evitar o contato com mucosas (principalmente no caso de crianças pequenas, que costumam levar quase tudo à boca e correm o risco de ingerí-las), mas este cuidado é o mesmo que se deve ter ao manusear-se graxa, cal, lixo, etc. A quantidade de dióxido de chumbo em suspensão na atmosfera, proveniente dos escapamentos dos automóveis é muito maior e mais letal do que a quantidade passível de ser absorvida pela pele.

Tiamat

Foto Angelo Ávila/Bucsmer's©

Elas são os Guerreiros, Magos, Space Marines, Clérigos, Dragões e tantos outros personagens que habitam nossa imaginação. Incrivelmente detalhadas apesar de seu minúsculo tamanho, as miniaturas para RPG são verdadeiras obras de arte que encantam até mesmo aqueles que nunca ouviram falar dos Role Playing Games. Nesta seção, iremos falar sobre fabricação, pintura, história e muitas outras coisas mais sobre este maravilhoso hobby. Para começar, apresentamos a temida deusa dos dragões cromáticos. Suas cinco cabeças são um perigo inominável para os aventureiros e agora é a primeira miniatura de dragão confeccionada no Brasil.

Os Mestres de D&D e AD&D já podem apresentar para os seus jogadores mais experientes um desafio digno de um deus. A *Bucaner's Games Workshop* está lançando a legendária deusa-dragão de cinco cabeças, **Tiamat**, a primeira miniatura de dragão para RPG criada e produzida no Brasil.

De acordo com o *Draconomicon* da TSR, páginas 58 e 59, Tiamat é similar em natureza a *Bahamut* (um deus-dragão cultuado pelos dragões de ouro e de prata, segundo o livro de campanhas do jogo *Council of Wyrms*). Ninguém sabe ao certo se ela é realmente uma deusa, se é uma criatura natural, a rainha dos dragões cromáticos ou um demônio de alguma espécie. As lendas contam que ela começou a existir no primeiro momento que a raça dos dragões emergiu.

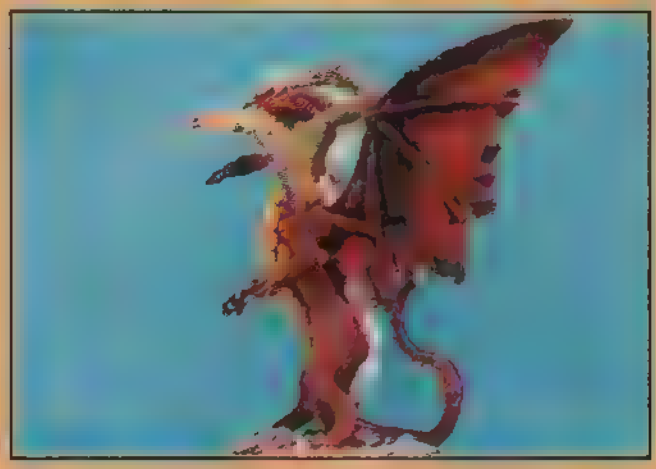
Tiamat é horrível em aparência. Um gordo e obeso corpo apoiado em pernas quase inúteis. Ela possui cinco cabeças, cada uma idêntica em côr e aparência à cada uma das cinco espécies de dragões cromáticos: preto, azul, verde, vermelho e branco. Possui também uma longa cauda serpentinada, dotada de um ferrão na ponta que jorra um veneno negro. Suas asas são enormes, capazes de carregá-la com incrível velocidade e com movimentos muito ágeis para uma criatura do seu tamanho. No chão, porém, suas pequenas pernas são fracas e lentas.

Indispensável dizer que ela é um oponente mortal. Diferente dos outros dragões, não ataca com chutes e garras em solo, mas enquanto está voando. Cada ataque tira 1d10 "hit points" do oponente. Pode usar também todos os outros ataques dracônicos e, em adição, usar sua cauda com ferrão, que é tão grande e sinuosa que consegue atacar com a mesma facilidade inimigos diretamente em sua frente quanto em suas laterais. O ferrão tira 1d6 "hit points" da vítima e esta tem que conseguir fazer um "Saving Throw vs. Poison" com uma penalidade de -3, ou morre de forma agonizante em 1 "round".

As cabeças da dragão podem operar independentemente uma das outras e durante o "round" elas podem fazer qualquer uma das seguintes ações.

Morder: cada cabeça dá o dano como um dragão muito antigo ("Great Wyrm") da cor similar.

Bafo: cada cabeça tem o seu bafo de dragão idêntico ao da espécie daquela cor de idade muito antiga.



Fotos Angelo Avilu/Bucaner s®

Magias: cada cabeça pode lançar 2 feitiços de mago por dia. O nível dos feitiços varia de cabeça para cabeça e é determinado na seguinte tabela:

COR	NÍVEL DO FEITIÇO
Branca	1º nível
Preta	1º ou 2º nível
Verde	1º ao 3º nível
Azul	1º ao 4º nível
Vermelha	1º ao 5º nível

Cada cabeça da Tiamat pode levar até 16 pontos de dano antes de "morrer" e ficar inutilizada. Estes pontos não contam contra o total de Hit Points que Tiamat possui. Estes só se reduzem quando houver danos contra o seu corpo. Se todas as cabeças morrem ou se o corpo é reduzido a 0 ponto, ela imediatamente irá para o seu lar em um dos planos do Inferno, onde suas cabeças e seu corpo se regeneram totalmente em 24 horas. No entanto, morrendo no Inferno estará destruída para sempre

Tiamat consegue viajar astralmente e eterealmente conforme a sua vontade. Seus objetivos são desconhecidos mas, felizmente, suas visitas ao nosso plano são muito raras. Ela é extremamente ambiciosa por tesouros, mas prefere que as criaturas os entreguem sob a forma de presentes ou oferendas.

Foto Angelo Ávila/Bucaner's©

Tiamat foi modelada por Marcos Vinícius Oliveira e Walter Magalhães. Seu pré-lançamento foi durante a 6º RPG RIO, em dezembro de 1994, impressionando os jogadores que nunca viram no Brasil um dragão de tão grandes proporções e de aparência tão agressiva.

Como os criadores não concordavam com a aparência descrita no Draconomicon, modelaram sua Tiamat esguia e com pernas musculosas, conferindo lhe um aspecto mais imponente e ameaçadora .

A idéia de produzir a deusa-dragão veio depois do sucesso obtido com as miniaturas de Vampiros e Lobisomens desenvolvidas pela Bucaner's. Tiamat é a primeira de uma série de miniaturas de RPG nas escalas de 25 e 60mm além de outras figuras nas escalas de 35 e 100mm a serem lançadas em 1995.

(Colaborou Artur Vecchi)

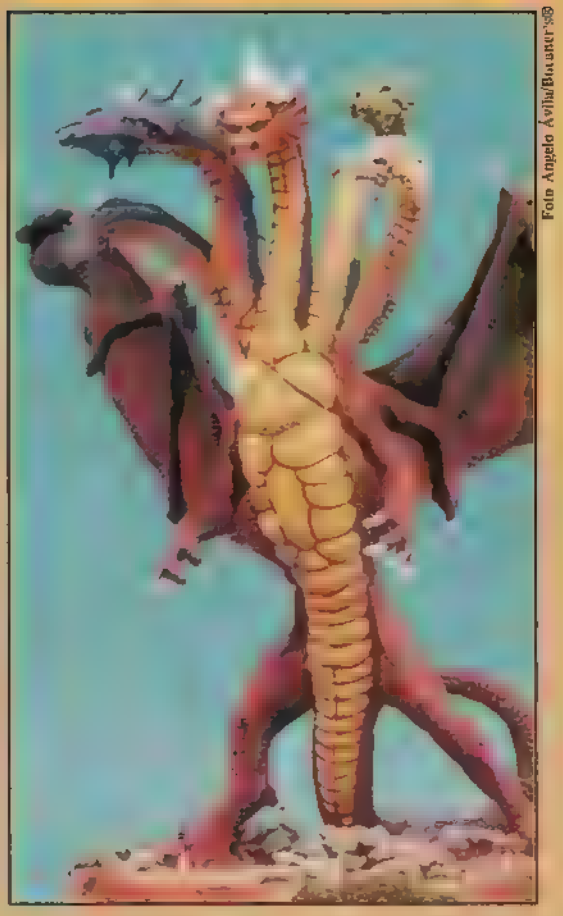


Foto Angelo Ávila/Bucaner's©

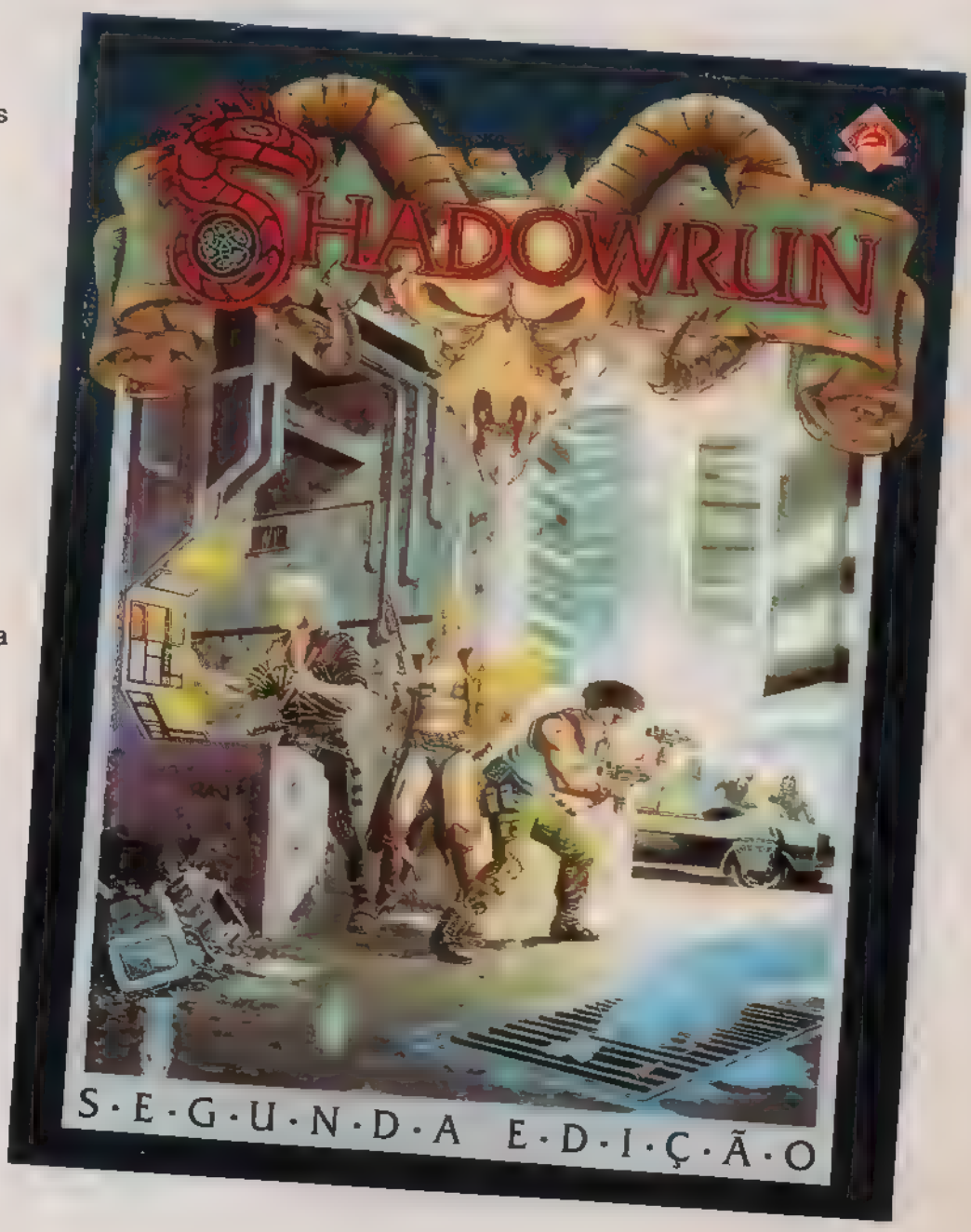
Tiamat

Race: Chromatic (unique)
Age Category: Great Wyrm
Alignment: Lawful Evil
Armor Class: -15
Movement: 4, fl 40
Hit Dice: 30
Hit Points: 120
THAC0: 5
Nº of attacks: Special
Damage/ Attack: Special
Breath Weapon: Special
Magic Resistance: 85%
Size: 185'(body), 200' (tail)
XP Value:

SHADOWRUN

FINALMENTE NO BRASIL

O mais importante RPG (*role-playing game*) já publicado em todo o mundo chega ao Brasil lançado pela Ediouro. Com todas as revisões da segunda edição americana, *Shadowrun* é um livro básico de regras totalmente compatível com as obras de referência, aventuras e romances do universo *shadowruniano*. O grande contingente de aficionados no gênero, espalhados por todo o país, finalmente poderão ler-jogar o mais famoso de todos os *role-playing games*. Shadowrun chegou ao mercado brasileiro no último dia 7 de março ao preço de R$ 30,12. Além de *Shadowrun*, a Ediouro está lançando também o livro de aventura *Metagen* (R$ 9,73) e o livro de apoio *Contatos* (R$ 10,97). Em breve estaremos lançando um outro livro de apoio: *Catálogo do Samurai Urbano*. Você não pode deixar de ter *Shadowrun*, *Metagen* e *Contatos* em sua livraria. Não perca vendas. Faça já o seu pedido.



EDIOURO

EDIOURO S.A
Rua Nova Jerusalém, 345
Tel: (021) 260-6122 ramais 240 e 278
Fax (021) 280-2438

No planeta Terra do século XXI, homens, elfos, orcs, trolls, anões e dragões lutam pela sobrevivência utilizando magia e supertecnologia num decadente cenário cyberpunk.

Shadowrun/FASA Corporation©/DEVIR BRASIL S.A.©

Flávia Antonia

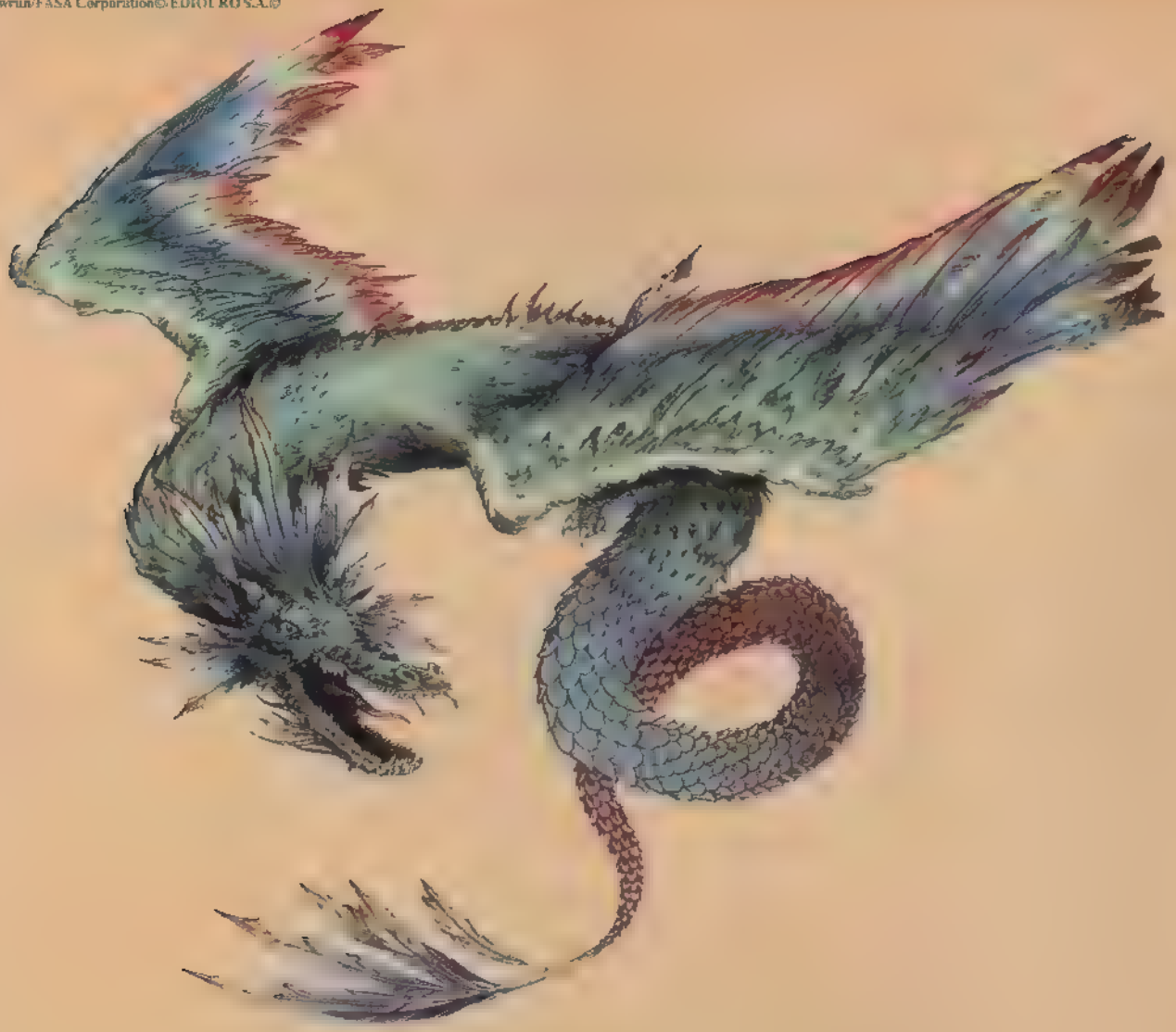
O planeta Terra do século XXI é bem diferente do paraíso ecológico com que sonham alguns. Pelo menos no RPG Shadowrun, da FASA Corporation, lançado no Brasil pela EDIOURO. O jogo passa-se num cenário *cyberpunk*, ou seja, num mundo dominado por megacorporações que controlam tudo: governos, produção, informação. A tecnologia é altamente desenvolvida. Divertimentos como sexo virtual estão à disposição dos *Hackers* e *Netrunners* que puderem pagá-los. E um micro caseiro é capaz de comunicar-se com o mundo inteiro e com o fascinante universo do *cyberespaço* (uma área criada em realidade virtual, onde os usuários interagem com ícones ou programas e realizam todas as funções que desejarem).

Mas nem tudo são flores. A esperança de um mundo melhor [illegible] da realidade. Contrastando com este fascinante cenário de ficção científica, gangues de rua aterrorizam geral, espalhando morte e destruição por onde passam. Alguns utilizam-se de implantes cibernéticos que os transformam em [illegible] cada vez mais fortes, rápidos e letais.

Recentemente, a magia, relegada a segundo plano durante séculos, retornou com força total, provocando uma reviravolta na ordem mundial, com grandes nações sendo derrubadas pelas pequenas e trazendo dolorosas e bizarras transformações à humanidade.

Janet Aulisio/Shadowrun/FASA Corporation©/EDIOURO S.A.©

Shadowrun/FASA Corporation©/EDIOURO S.A.©



Tudo começou em 2010, com o surgimento da V.I.T.A.S. (*Virally Induce Toxic Allergy - Síndrome da Alergia Tóxica Viróticamente Induzida*), que dizimou milhões de pessoas em todo o mundo. Como se não bastasse, no ano seguinte, como efeito de um fenômeno batizado de E.G.O. (abreviação de Expressão Genética Obscura), mulheres nurmais passaram a gerar crianças mutantes e deformadas.

Shadowrun/FASA Corporation©/EDIOURO S.A.©

logo apelidadas de elfos e anões, devido a sua semelhança com as criaturas das lendas. Foi a época do Despertar.

Mas as terríveis mudanças continuaram. Em 30 de abril de 2021, 10% da população mundial começou a sofrer uma horrível metamorfose e os corpos deformados revelaram o surgimento de trolls e de orcs no mundo moderno.

Como se não

bastasse, um misterioso vírus de computador atacou a rede mundial de computadores em 2029, causando enormes estragos. Depois de todos estes contratempos, utilizando os modernos recursos da cybertecnologia, criou-se a Matriz, uma representação simbólica gerada por computador nova rede mundial de informações, a Malha. É dela que se servem os senhores dos Metroplexos (cidades-estado, governadas por mega-empresas) para a manutenção do seu poder.

Este é Shadowrun, um Role Playing Game desenvolvido num cenário cheio de contradições. Sua combinação de fantasia medieval com cyberpunk-futurista nos oferece uma grande opção de campanhas e personagens. Aqui é perfeitamente possível vermos elfos e orcs combatendo lado a lado utilizando magia ou uma boa e velha metralhadora.

Este cenário caótico agradou muito aos jogadores americanos. As raças recém despertadas foram bem desenvolvidas e não se limitam apenas aos meta-humanos. Os animais também foram afetados fazendo surgir novas e interessantes espécies.

É neste admirável mundo novo que os personagens irão viver suas campanhas como samurai urbano, xamã, netrunner, etc., às vezes a favor outras vezes contra os interesses das mega-corporações. Não importa de qual lado você esteja, é melhor agir com cautela e tomar muito cuidado, afinal nem sempre é possível identificar o inimigo a tempo.

Aliás, Shadowrun significa qualquer movimento, ação ou série de movimentos ou ações praticadas com a intenção de executar planos ilegais ou semi-legais...

Jeff Laubenstein Shadowrun FASA corporation® ILLUSIONS ©

O JOGO COMO ELE É

Shadowrun é um RPG planejado para ser jogado de dois a oito jogadores. A segunda edição, que foi traduzida para o português, fez um grande sucesso nos EUA. O livro de regras possui os ítens necessários para jogar explicados detalhadamente. Nele estão listadas todas as magias, armas e equipamentos, além de um bestiário com uma quantidade significativa de criaturas despertadas, algumas comuns a outros jogos, porém apresentadas com um perfil diferente. Os cenários caóticos causaram uma verdadeira revolução e é no mínimo interessante vermos um troll como uma criatura cuja origem é a própria raça humana, vivendo ao nosso lado e enfrentando conosco os perigos do dia a dia.

Seu sistema de jogo é baseado no uso exclusivo dos dados de seis faces (d6), que simplifica bastante qualquer ação, seja de combate ou não. A solução das questões é obtida através dos *testes de sucesso*, que consistem no lançamento de dados cuja quantidade varia de acordo com a capacidade do personagem em relação à ação. Se o jogador conseguir tirar um número igual ou maior ao nível de dificuldade do obstáculo, então ele será bem sucedido. Existem duas regras importantes nos testes de sucesso:

1- A regra do Um

Sempre que num teste o resultado do dado for 1, haverá um fracasso automático. Não importando o quão fácil seja superar o obstáculo. O teste ainda poderá ser bem sucedido caso os outros dados (se houver) superem ou igualem o número-alvo. Mas, se num teste todos os dados derem 1, significa que o personagem cometeu algo desastroso, que pode ser fatal.

2- A regra do Seis

Esta é uma regra que permite aplicar os testes de sucesso contra alvos que possuam um grau de dificuldade maior do que seis. Neste caso, quando o jogador fizer um teste contra um número-alvo maior do que 6, ele jogará novamente todos os dados que derem 6 e somará o novo resultado ao anterior. Caso o número resultante supere o do alvo, ele será bem sucedido.O ponto fraco deste sistema reside na quantidade de dados que precisam ser jogados durante algumas ações. Isso geralmente diminui o ritmo da aventura e desagrada aos jogadores.

Um bom suporte do jogo, além dos suplementos são os romances de Shadowrun, que auxiliam Mestres e jogadores a compreenderem melhor o cenário e a compor seus personagens. A Ediouro já tem planejado o lançamento de três romances: Não faça acordos com o Dragão, Escolha seus inimigos com cuidado e Encontre sua própria verdade e o suplemento Metagen já está a caminho. Nestes livros você poderá conhecer com mais detalhes como é a vida nos perigosos becos dos Metroplexos.

Shadowrun

Notas de 0 a 10

Apresentação	9
Qualidade Gráfica	10
Tradução	8
Sistema de Jogo	8
Interesse	8

- Edição Original: FASA Corporation
- Edição Brasileira: Ediouro S A
- N [illegible] 306
- [illegible]
- M[illegible] Pr[illegible] Branco e encartes

Kult

Death is Only the Beginning.

"A realidade é uma mentira.
O mundo à nossa volta é uma fachada para uma realidade ainda mais assustadora."
Num universo em que Deus está sumido,
a quem você irá rezar para escapar do horror de Kult...

Essa é a premissa do jogo de horror KULT, publicado nos EUA pela Metropolis Ltd.. Na verdade, KULT é um jogo sueco, que após alguns anos no mercado independente europeu foi lançado nos EUA.

KULT é mais um RPG de "horror-cabeça" na linha de Vampiro - A Máscara, onde o clima de desespero, ruas úmidas, neon e sangue deve permear a sessão de jogo. Seu contexto é singular: em KULT, nada é o que parece. Apenas uma das várias facetas da realidade é percebida por nossos sentidos. O mundo como o conhecemos é uma ilusão. Tudo começa quando Deus nos abandona; está desaparecido ou morto. Sem Sua presença, as barreiras entre a realidade e a ilusão são enfraquecidas e anjos e demônios entram na Terra atrás de adoradores para que possam continuar a existir. O Príncipe das Trevas abandona o Inferno em busca de Deus, o único ser que justifica a sua existência.

Nós, humanos, sempre fomos cativos de Deus, ou melhor, o Demiurgo, como Ele é chamado em KULT. Pelo jogo, os homens nasceram com os poderes de deuses, mas foram aprisionados por um ser ciumento que se proclamou nosso criador e superior a nós. Metrópolis, a cidade original, foi escondida de nossos sentidos pelo Demiurgo. Os humanos construíram suas grandes cidades na Terra com uma vaga lembrança no subconsciente do que seria Metrópolis. Mas ninguém sabe qual o seu aspecto original.

A partir do século XVIII o Demiurgo passou a perder o controle sobre sua prisão. Seus servos tentaram trocar o antigo sistema de crenças em mitos por uma nova mentira, a "ciência", para manter-nos cegos. Não adiantou. Com isso, o Demiurgo sumiu, fugiu ou morreu. Em nossa cidades, mais e mais aspectos de Metrópolis quebram a barreira e se fazem presentes. Nós estamos recuperando a habilidade de ver através da ilusão.

É com esta pedra de toque que o jogo começa. Os jogadores criarão personagens que, de alguma forma, estarão envolvidos com a percepção da realidade. As grandes questões são: o que fazer ao descobrir a farsa que nos rodeia e como manter a sanidade ao per-

Peter Andrew Jones/Kult/Metropol

ceber que somos uma raça cativa e que nossos antigos "carcereiros" estão invadindo a Terra? KULT baseia a construção de personagens em um mix de arquétipos do gênero cyber-horror: membro de gangue, mercenário, samurai urbano, estudante, cientista, roqueiro e por aí vai. O trabalho do Mestre será construir uma história crível que envolva personagens de arquétipos diferentes com o contexto de horror do jogo.

O volume básico de KULT é o suficiente para se jogar. Nele estão contidos o contexto e o sistema de regras. Utiliza-se o dado de 20 faces e às vezes o de 10 e 100. O sistema soará familiar para os acostumados com o GURPS: você paga um preço em pontos para comprar os atributos básicos (força, agilidade, constituição, beleza, ego, carisma, percepção e educação), as diversas vantagens e ganha pontos ao adquirir certas

desvantagens. Daí você parte para comprar as perícias em diversos campos. Certos nomes de vantagens, desvantagens e perícias são os mesmos do GURPS, e funcionam da mesma forma... Nada muito diferente do que é atualmente o paradigma do mercado. A única estranheza é o uso do d20: com ele, você tem chances iguais de tanto tirar um resultado mediano num cheque de perícia, como de se ferrar ou de realizar um feito milagroso. Matematicamente, o uso de três dados de seis faces no GURPS reflete melhor a realidade. Ainda assim, é um sistema interessante e o livro básico cobre tudo o que se necessita saber: de magia a perseguições de carro, de artes marciais a choque elétricos caseiros.

Com tal volume de regras, o livro, apesar de grosso, não expande muito além de cinco ou seis parágrafos cada aspecto do universo KULT. Ele apresenta uma legião de criaturas sobrenaturais, como os Archons, servos do Demiurgo que apenas manifestam-se na Terra; os Lictors, que têm presença física aqui (para nós eles parecem apenas humanos) e são nossos carcereiros; Astaroth, o Satã de nossa mitologia cristã, que invadiu nosso mundo atrás do Demiurgo; os Anjos da Morte, servos de Astaroth; e outras criaturas diversas. Todas, independentemente de ideologias passadas, estarão contra os jogadores. Um encontro com criaturas deste porte, ou mesmo com cenários horripilantes, exige um cheque de EGO, similar ao cheque de insanidade de Call of Cthulhu e de loucura em Ravenloft. Para que os personagens tenham mais chances de sobreviver às situações de alto-risco do jogo, eles recebem *hero points* semelhantes aos do DC Heroes. Esses pontos podem ser gastos para o aumento da chance de sucesso ou sobrevivência em dada situação.

KULT é um jogo hibrido de muitos sistemas, refletindo bem as influências de seus criadores, uma dupla de RPGistas suecos. Apesar de pouco conhecido, vale a conferida. Para aqueles que têm modem a Metropolis Ltd. pode ser contactada via Internet no endereço Lictor@AOL.com, para dicas e informações sobre KULT.

KULT

Notas de 0 a 10

Apresentação	8
Qualidade Gráfica	10
Sistema de Jogo	7
Interesse	7

- Edição Original: Metropolis Ltda.
- Nº de páginas: 272
- Capa: Colorida
- Miolo: Preto e vermelho com encartes com 4 côres

O JOGO COMO ELE É

KULT é mais um RPG da linha cidade-opressora-seres-sobrenaturais-desespero-toma-conta-de-mim tão bem resumida pelo sucesso dos jogos da White Wolf (Vampiro, Lobisomem, Mage, etc). O contexto é bem interessante e o clima do jogo, como sugere a dupla de criadores, deve combinar algo como Twin Peaks encontra Hellraiser; ou seja, um ambiente de ilusória calmaria e inocência que nutre em seu seio uma perversão e maldade obscenas.

Infelizmente, o lago peca pela síndrome de GURPS de ter regras mirabolantes para tudo: sabe-se que perícia rolar para cortar as unhas e o dano que a tesoura inflinge nas mesmas. No entretanto, o contexto é pouco explorado em parágrafos econômicos, o que obriga o jogador a comprar suplemnetos como *Kult-Legions of Darkness para se informar mais*. Nesse ponto, a *White Wolf* sai ganhando, ao apresentar em seus livros um contexto riquíssimo com um sistema de regras pequeno, simples e intuitivo.

Ainda comparando-se com os jogos da White Wolf, Kult ganha no quesito objetividade. Nada de verborragia comum a Rein-Hagen e seus discípulos; em Kult, as intervenções literárias no meio da massa de texto se resumem a cinco parágrafos e não páginas e páginas infindáveis de texto lúdico. Mesmo assim, vê-se a influência de Rein-Hagen na temática madura do jogo e nas citações de músicas e quadrinhos, que compõem um quadro variado que vai dos Pet Shop Boys à Faith No More e de Allan Moore à Frank Miller.

Esquecendo-se o volume de regras, Kult pode ser uma alternativa mais equilibrada entr o descerebrado matar-exterminar-destruir da maioria dos RPGs de horror e a por vezes cabotina pretenção da White Wolf.

HeroQuest

Um [illegible] de tabuleiro que tem [illegible] milhares de [illegible] Universo dos RPGs

Estrela®/Hasbro International Inc.©Milton Bradley Games®

[illegible]

[illegible]

Hero Quest

vido para
jogado de dua
a cinco
Cada uma delas
representará
um dent
veia b
do obj
da un

de personagen

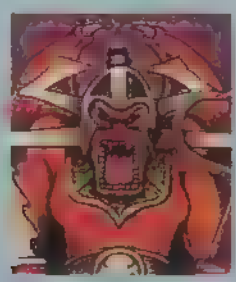
Mago: Embora não seja tão poderoso no combate corpo-a-corpo, possui poderosos encantamentos para auxiliar o grupo a desempenhar suas missões.

O Elfo: Um mestre de armas e magia, que pode lutar ferozmente como um guerreiro e utilizar encantamentos como um mago.

O Anão: Grande guerreiro, apesar da reduzida estatura, é habil em encontrar e desarmar armadilhas.

O Bárbaro: De todos, o maior guerreiro. No fio de sua espada reside, muitas vezes, a segurança de todo o grupo.

Estrela®/Hashro International Inc.® Milton Bradley Games®



Embora tenha sido desenvolvido para o público infanto-juvenil, Hero Quest tem iniciado alguns pais e professores, facilitando, dentre outras coisas, a compreensão do potencial didático dos RPGs.

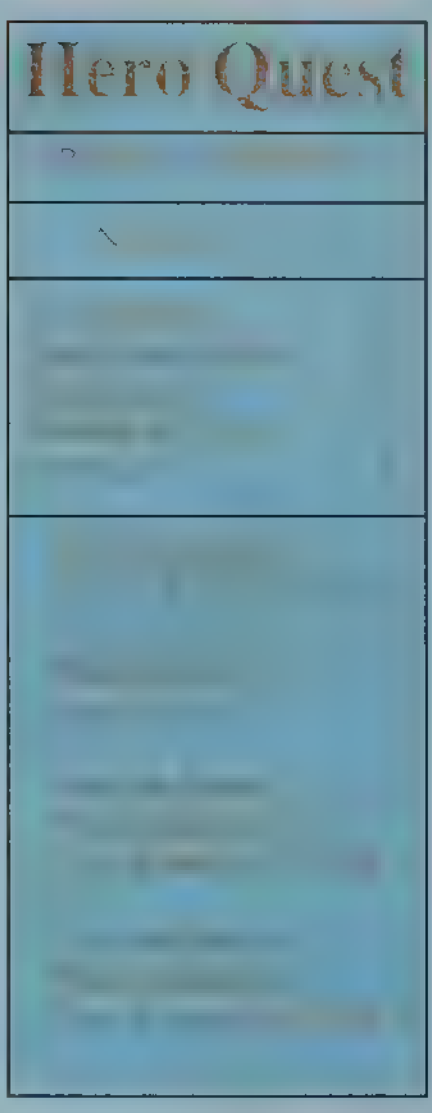
Mas o jogo não termina na caixa básica. Já foram lançadas duas novas continuações: *Armadilha em Kellar's Keep* e *O Retorno de Witch Lord*, contendo novas buscas, armadilhas, artefatos mágicos, armas e equipamentos para os heróis prosseguirem na sua luta contra o maléfico Zargon.

E fiquem de olho, pois a Estrela promete o lançamento de novas caixas de aventuras. Zargon que se cuide!

O JOGO COMO ELE É

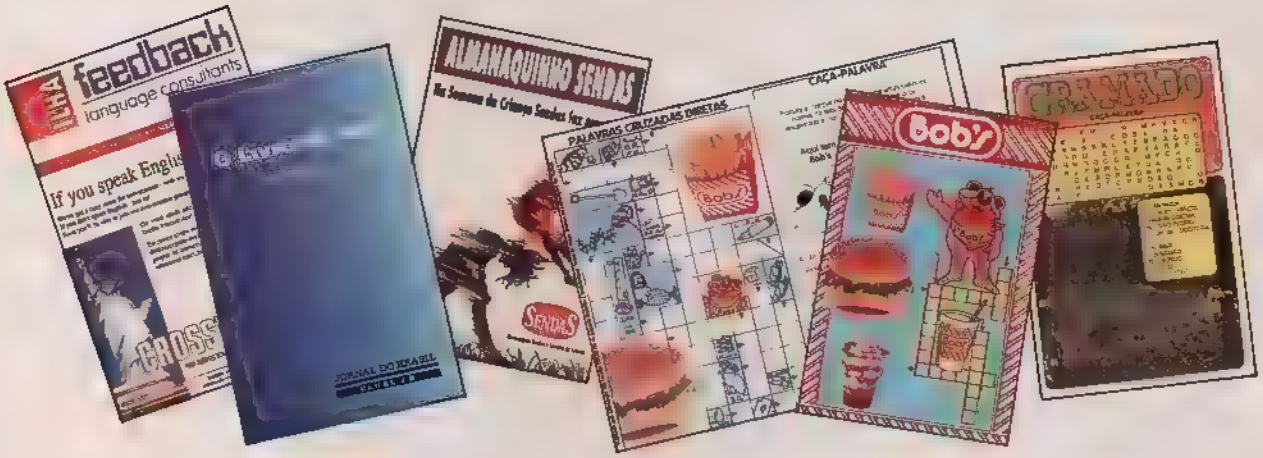
O sistema de jogo de Hero Quest é extremamente simples. Seus combates são realizados utilizando se dados de seis faces não numerados. Ao invés de números, temos sinais significando ataque e defesa e suas combinações determinam o resultado. Os jogadores que tiverem personagens com poderes mágicos também não precisam se preocupar em estudar nenhum tratado de magia, pois tudo se resolve usando as Cartas de Feitiços. E a ação sobre o tabuleiro é igualmente fácil. Embora essa facilidade desagrade aos jogadores veteranos, ela é a principal responsável pelo sucesso de vendas do jogo. Hero Quest foi o jogo no estilo dos RPGs que mais vendeu em 1994, ultrapassando até mesmo os *storytellings*.

Aguardamos não só o lançamento das novas caixas de aventuras como também a caixa básica do ***Advanced Hero Quest*** e de outros jogos da Milton Bradley Games (***Battle Masters***, por exemplo) que irão impulsionar ainda mais os RPGs e os Wargames no Brasil.



O que é o que é?

É personalizado, traz lucro pra sua empresa e é um grande passatempo pros seus clientes?



Resposta: Projetos especiais Ediouro

A Ediouro oferece à sua empresa brindes especiais, que vão agradar em cheio seus clientes. Além dos "gift books" - hoje um dos maiores sucessos do mercado editorial americano -, a Ediouro possui, ainda, mais de 3000 títulos publicados e as famosas palavras cruzadas Coquetel, que podem ser adaptadas especialmente para o seu produto.

Mas se você desejar um produto personalizado, que conta um pouco da história da sua empresa, a Ediouro também é capaz de desenvolvê-lo. Para isso, ela conta com uma equipe de Projetos Especiais, pronta para criar brindes para qualquer segmento de mercado.

Entre em contato conosco para agendarmos uma visita. Afinal, nosso único passatempo é caçar novas formas de trazer ainda mais sucesso pra você e pra sua empresa.

EDIOURO

CASA DA CRIAÇÃO

Rua Nova Jerusalém, 345 Bonsucesso CEP 21042-230 Rio de Janeiro RJ Tel. (021) 260-6122 Fax (021) 280-2438

Místicos

Uma preciosidade escondida

O que é, o que é? Seu soco equivale ao bônus de dano de uma arma mágica, pode curar a si mesmo, tem proficiência em vários tipos de armas, o bafo de um dragão só lhe inflinge meio dano, pode matar com um toque e raramente é supreendido? Quem respondeu que é o Superman se enganou. É uma classe de personagem de D&D que pouca gente joga. Prepare-se para conhecer o* casca grossa *dos Role Playing Games.

Ilustração Juliana Henriques Cor/Flávia Antonia Maroja

Juliana Henriques

Para os viciados em D&D e AD&D existe uma classe escondida na ***Rules Cyclopedia***. Poucos a conhecem, talvez por ser opcional ou por não chamar muita atenção. Afinal, quem se interessaria em ler um personagem o qual sua apresentação é dada por uma gueixa vestida com um quimono?

Os chamados **Místicos** (*Mystics*) são guerreiros com alguns melhoramentos. Na verdade eles são ninjas, utilizam a tabela de THAC0 e armas de um guerreiro mas possuem habilidades especiais. Um Místico tem *hide in shadows* (ocultar-se nas sombras), *move silently* (mover-se silenciosamente), *find and remove traps* (encontrar e desarmar armadilhas), *climb walls* (escalar muros), possui danos especiais com as mãos nuas, habilidades acrobáticas e o número de ataques por round aumenta de acordo com seu nível de experiência.

Dando um exemplo: um Místico de 16º nível, que é o máximo alcançável, possui quatro ataques por *round*, suas mãos infligem **3d12** de dano e possuem o mesmo bônus de ataque que uma arma mágica +5.

Como restrição, o nosso ninja não pode usar nenhum tipo de proteção e isso inclui armaduras, escudos, anéis e qualquer outro ítem mágico destinado a proteger o personagem. Mas isso não constitui problema, afinal seu AC (Classe de Armadura) diminui à medida que ele sobe de nível, podendo chegar a -6 (16º nível) sem o bônus de destreza.

Alguns Mestres possuem restrições em incluir Místicos em suas campanhas, devido à grande desigualdade em relação a outros personagens do mesmo nível, mas isto pode ser facilmente contornado, reduzindo o nível de experiência do Místico.

Os pré-requisitos básicos para um personagem ingressar no caminho das disciplinas místicas são Força (*Strength*) e Destreza (*Dexterity*) igual ou maior a 13. Para os personagens que tiverem uma Força de 13 a 15, adiciona-se um bônus nos pontos de experiência (XP) de 5% e os que tiverem de 16 a 18 ganham um bônus de 10%. Eles possuem 1d6 dados de vida por nível até atingirem o 9º nível e +2 *hits points* por nível, a partir do 10º.

Ao atingir o 9º nível, o místico é denominado Mestre (ou Mestra) e poderá construir uma fortaleza ou mosteiro, que ficará sob controle de um superior hierárquico até que ele atinja o 13ºnível e seja sagrado Grande Mestre. Existem muitos Místicos do 1º ao 9º níveis, mas apenas sete de cada do 10º ao 12º nível, cinco do 13º ao 15º e três no 16º nível.

Quando um personagem adquirir pontos de experiência para atingir um nível superior ao nono, deverá encontrar e desafiar um dos Místicos do nível correspondente para um combate corpo-a-corpo sem o uso de armas. Se o personagem for derrotado, ele retornará ao 9º nível, perdendo pontos de experiência até que fique um ponto abaixo do limite do 10º nível. Uma vez que tenha ultrapassado o limite de nível, ele poderá tentar de novo, três meses após o primeiro desafio.

Ao atingir o 13º nível, o personagem poderá requerer independência e passar a ensinar filosofia e artes marciais a outros Místicos e, se for de sua vontade, fundar uma nova escola de sua disciplina.

Bom, é só. Só??? Se você acha isso pouco, você é doido! Quem conheceu um Místico nunca mais será tão feliz com um Guerreiro.

Ilustração Márcio Costa Frias

Lobisomem O Apocalipse

Uive para a lua e lute pelo meio-ambiente com o novo RPG da White Wolf

André Gordirro

personagens

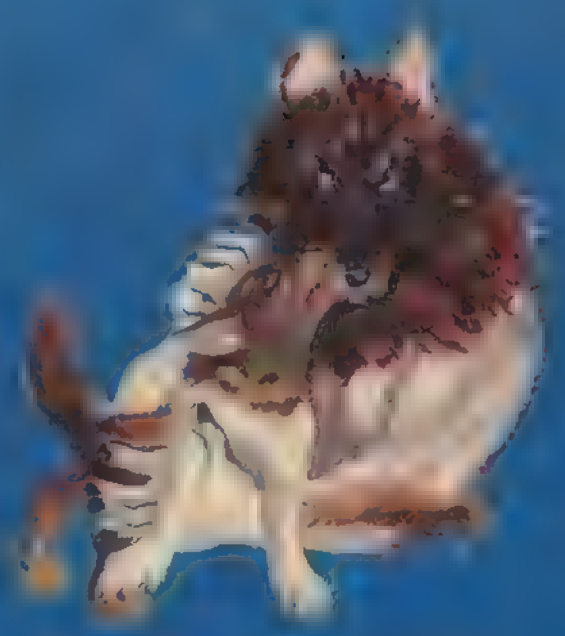
principal

entidades sinistras

de garous

bestial aflora.

(Colaborou Artur Vecchi)



LOBISOMEM *O Apocalipse*

Público: Experiente

Notas de 0 a 10

Apresentação
Qualidade Gráfica
Sistema de Jogo
Tradução
Interesse

Capa: 4 Cores

Aventuras na

Grafton Books

Terra Média

UM ESPIÃO EM ISENGARD

Flávia Antonia Maroja

Nan Curunír, *Orthanc*, *Lothlórien*, *Mordor*. Aqueles que leram o romance ***O Senhor dos Anéis*** de J.R.R.Tolkien já estão familiarizados com estes lugares. Os que ainda não tiveram a sorte de conhecer *Frodo*, *Gandalf*, *Passolargo* e seus companheiros, preparem-se! Vocês estão prestes a entrar na *Terra Média*, o lugar mais conhecido pelos RPGistas de todo o mundo, cenário das aventuras escritas por Tolkien. Este romance serviu de inspiração para muitos RPGs de fantasia e ganhou até uma versão em RPG, o MERP (Middle Earth Role Playing)

Aventuras na Terra Média é uma série de livros-jogos, lançada pela Ediouro, baseada nas tramas, personagens e cenários de O Senhor dos Anéis. Os livros-jogos são um excelente ponto de partida para quem ainda não se iniciou nos Role Playing Games. Seu sistema de jogo e temática simples ajudam a conquistar até mesmo quem torce o nariz diante de uma sessão de RPG

O primeiro volume da série é *Um Espião em Isengard*, passada no legendário e assustador pináculo de Orthanc. Para quem ainda não conhece: Orthanc é uma torre de pedra construída em tempos imemoriais, com 150 metros de altura, lar de *Saruman, o Branco*, líder da Ordem dos Magos e presidente do Conselho Branco que inclui também a belíssima rainha élfica *Galadriel* e *Elrond Meio-Elfo*, mestre na Tradição. Você, leitor, será um dos aprendizes do mago, com carta branca para circular pelas dezenas de aposentos da torre, menos aqueles em que ninguém, exceto o próprio Saruman pode entrar.

Num destes aposentos está a *Palantír*, uma das antigas pedras de visão da perdida Númenor, cujo poder parece ter afetado de forma sinistra o poderoso mago. Onde antes havia um vale verdejante, surge um intrincado labirinto subterrâneo repleto de orcs e outras criaturas malignas. A razão para a formação de tão odioso exército é desconhecida e você decide que precisa avisar os outros membros do Conselho, antes que algo pior aconteça.

Aventuras na Terra Média apresenta algumas semelhanças com as demais séries de livros jogos, mas inova em relação ao sistema de jogo. O leitor poderá escolher um dentre três sistemas: o *Questgame básico* (para iniciantes), o *Questgame avançado* (para jogadores mais experientes) e o próprio MERP. Cada um deles permitirá a construção de personagens com graus de complexidade diferentes, indicações da passagem do tempo e movimentação. Além disso, os personagens recebem pontos de experiência e podem ser usados em outras aventuras, igual aos RPGs

Já estão programados mais três lançamentos: *Traição no Abismo de Helm*, *Minas de Mória* e *Em Busca do Palantír*. E atenção! A Ediouro pretende lançar o MERP. Se você é um fã de Tolkien, do jogo ou de ambos, mande junto com a sua ficha de cadastro da página 41 uma cartinha pedindo à Ediouro que lance o jogo o mais rápido possível. Quanto mais cartas chegarem, mais novidades teremos em português, aumentando assim o mercado e o público curtidor de Role Playing Game.

Um Espião em Isengard

Público - Principiante ou à procura de idéias para suas próprias aventuras

Notas de 0 a10

Apresentação	8
Qualidade Gráfica	9
Tradução	10
Sistema de Jogo	9
Interesse (principiante)	10

. Edição Original:
Grafton Books Ltd. (UK)
. Edição Brasileira:
EDIOURO S.A.
Nº de páginas: 226
Capa: 4 côres
Miolo: Preto e Branco, com um mapa encartado colorido

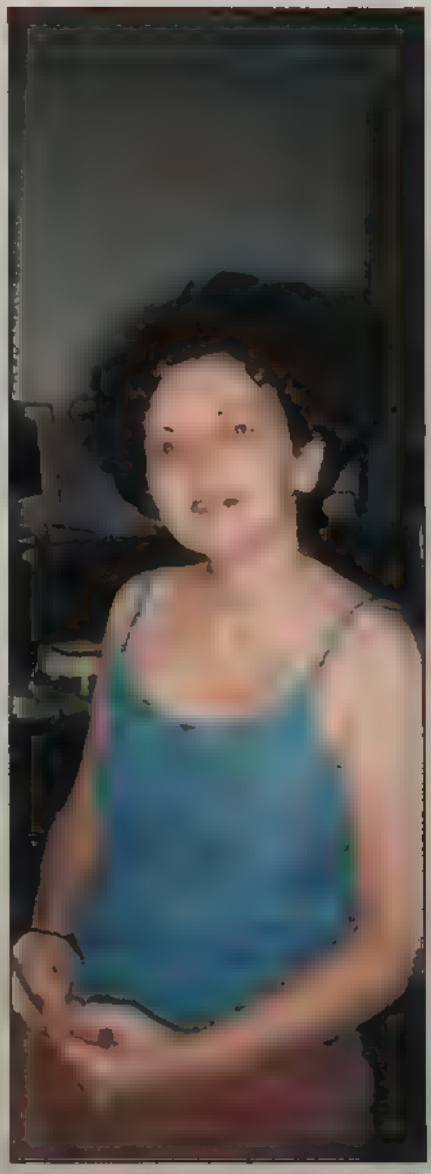
Sônia Rodrigues

PhD em RPG

Depois de tantos anos, os Role Playing Games acabaram virando tese de doutorado em Literatura. A responsável por este ambicioso projeto é Sônia Rodrigues, Mestre em Literatura Brasileira, jornalista,autora de literatura e teatro, que em março estará inaugurando uma exposição sobre RPGs no Centro Cultural Banco do Brasil, no Rio de Janeiro.

The Universe of RPG *- Sônia, quando você tomou contato pela primeira vez com os RPGs?*
Sônia Rodrigues - Foi em 1988, antes de fazer o mestrado. Saiu um concurso na TV Bandeirantes pedindo projetos para novos programas. O meu filho, na época com 11 anos, enviou uma proposta de um programa sobre RPG, mas não deram importância. Durante o meu mestrado, fui observando meu filho e os amigos jogando e percebendo as atividades do jogos. Quando acabei o mestrado, sobre Monteiro Lobato, decidi propor à PUC/RJ (Pontifícia Universidade Católica) um projeto de doutoramento a partir do RPG. A banca aceitou e decidi iniciar o trabalho, abordando principalmente os jogos traduzidos. O meu objetivo é atingir a matriz da ficção, o que instrumentaliza as pessoas para fazerem a ficção.

The Universe of RPG *- Qual o sistema que você prefere?*
Sônia Rodrigues - Não tenho ainda nenhum que possa dizer que é o meu preferido. Eu acho o sistema genérico, sem mundos



tem a vantagem de você poder jogar tanto em ambientes da literatura quanto do cinema. Por outro lado, num jogo que tem um mundo próprio, o desenvolvimento ficcional é maior. A ambientação do jogo *Vampiro, a máscara* é muito interessante, assim como o *GURPS Fantasy*, que tem situações mais elaboradas.

The Universe of RPG *- Você está mais para o conto de fadas ou para a ficção científica?*
Sônia Rodrigues - Do conto de fadas. Eu tendo mais ao maravilhoso do que a ficção científica.

The Universe of RPG *- Deve ser porque as pessoas tem mais facilidade de desenvolver histórias dentro da fantasia, dos contos de fadas do que na ficçãocientífica que embora sejauma obra ficcional tanto quanto a outra possui muito mais elementos ligados à realidade.*
Sônia Rodrigues - Talvez por ser uma temática mais antiga, com mais material, ligada à infância ao incosnciente. A chamada ficção científica requer mais conhecimento, mais estudo, não basta ter

imaginação. O autor é mais um especulador em cima de possibilidades. Na fantasia medieval, que eu costumo chamar de maravilhoso, as pessoas já tem um vasto material pronto No meu livro, *Atentado*, lançado pela Ediouro, cujo protagonista é um Mestre de RPG, tem um capítulo de fantasia medieval e um outro capítulo futurista. A ficção científica exige um aprimoramento da narrativa, mas os RPGs não tem esta limitação, pois eles são uma coisa meio instantânea. Os RPGistas não tem o hábito de escrever suas aventuras. Eles fazem mapas, fichas, mas não escrevem as narrativas produzidas. Eu tenho gravadas algumas narrativas de um grupo de jogadores de RPG que serviram de material para um seminário universitário com a presença de Mark Rein-Hagen (autor dos RPGs *Vampiro, a máscara* e *Lobisomem, o apocalipse*, ambos já traduzidos para o português). Acho importante que as pessoas façam uma memória das narrativas das aventuras.

Os RPGistas criam sua ficção

The Universe of RPG *- Existe a possibilidade de aplicar a sua tese de doutorado junto à escolas de 1º e 2º graus e universidades?*
Sônia Rodrigues - Pode ser. Eu não havia pensado nisto, mas é perfeitamente possível, uma vez que várias pesquisas universitárias são aplicadas na Educação, embora a minha tese não esteja sendo elaborada com objetivos didáticos. A idéia é analisar os jogos e a narrativa produzida pelos jogadores, para determinar como os RPGistas criam a sua ficção. Por exemplo, os livros de regras de RPG nada mais são do que uma iniciação à narrativa. Eles dizem como se deve fazer para se começar uma narrativa e junto a isso vem os elementos de jogo, como tabelas, dados, fichas, etc.

The Universe of RPG *- Cientes desta iniciação à narrativa que os RPGs oferecem e que traz como consequências uma melhoria na redação e um estímulo à leitura, a pesquisa histórica e científica, algumas pessoas, principalmente profissionais da área editorial, estão se esforçando para levar os Role Playing Games para as escolas.*
Sônia Rodrigues - É algo muito bom, mas que deve ser feito com cuidado, para não transformar algo bom em uma tarefa chata. Se for feito com democracia, respeito e criatividade realmente vai ser muito produtivo.

The Universe of RPG *- Você já mestrou alguma vez?*
Sônia Rodrigues - Não diretamente. Eu realizo oficinas literárias para professores e uso elementos de RPG durante as atividades, mas não é nada ortodoxo. Eu sou autora e todo autor mestra sozinho os personagens que cria.

The Universe of RPG *- O uso de profissionais de teatro talvez ajudasse as escolas a desenvolverem convenientemente esta atividade.*
Sônia Rodrigues - Concordo. Eu acho que deve se respeitar a especialidade, pois nenhum professor tem condições nem obrigações de assumir isso. Afinal, um jogo tem literatura, teatro e roteiro de televisão e de cinema. A narrativa é muito roteirizada, não é literatura nem teatro, já é roteiro. O RPG parte da Literatura, usa elementos teatrais mas a narrativa é produzida sobre a forma de roteiro.

The Universe of RPG *- E sobre o seu evento no Centro Cultural Banco do Brasil? Foi uma surpresa agradável para todos os RPGistas saber que o espaço cultural mais respeitado da cidade abriu as portas para os Role Playing Games.*
Sônia Rodrigues - O evento chama-se **RPG e Arte** e faz parte de um evento maior chamado *A Arte do Livro*. Haverá um ciclo de debates de 14 de março a 11 de abril, abordando as matrizes principais e os antepassados dos RPGs. A obra de Tolkien, o universo cyberpunk, o livro *A Rainha Margot* de Alexandre Dumas, filmes como *O Retorno de Jedi*, *Indiana Jones*, *Excalibur* e *Frankenstein*, jogos nacionais e o filme *Era uma Vez* de Antônio Uranga serão alguns dos assuntos principais. E além disso, a partir do dia 21 de março a sala da biblioteca terá um programa de CD Rom multimídia com 390 referências, entre textos e imagens com a relação entre Role Playing Games e as outras formas de arte.

The Universe of RPG *- Obrigado Sônia. Desejamos sucesso a você tanto no seu evento, que com certeza irá conferir aos RPGs o devido respeito junto à sociedade e aos órgãos de informação, quanto à sua tese que fará do Brasil o primeiro país do mundo a ter uma PhD em RPG.*

DicionárioD+

DM, *Hit Point*, D6,D20, D100... Mas afinal, que diabo é isso? Quem fica de fora das rodinhas de RPG só escutando o papo às vezes tem a impressão que está ouvindo a conversa de um bando de extra-terrestres. Mas não é tão complicado assim. São só termos técnicos comuns à cada sistema de jogo, que são comentados pelos RPGistas.

Se você é do grupo que não começou a jogar ou que ainda não se familiarizou com os termos, leia esta seção, pois ela foi desenvolvida especialmente para quem ainda está e não deseja continuar por fora.

RPG - Abreviação de *Role Playing Game*, usada em todo o mundo. Aqui no Brasil ninguém conseguiu definir bem a tradução, mas quer dizer jogo de personificação de papéis, isto é, o jogador cria também a personalidade do seu personagem, além de jogar com ele, é claro!

PC - Sigla de *player caracter*, ou simplesmente *player*, ou RPGista ou jogador de RPG.

NPC - Sigla de *non-player caracter*, ou seja, são aqueles personagens que aparecem numa aventura e que são comandados pelo mestre. Eles podem ser o inimigo a ser combatido, um aliado ou simplesmente um mero figurante.

Hit Point - São os *Pontos de Vida*, ou seja, a vitalidade que cada personagem possui.

DM ou **GM**- Siglas de *Dungeon Master* e *Game Master* respectivamente. São os Mestres, que tem por objetivo criar campanhas, orientar os PCs e comandar os NPCs.

Mestrar - Neologismo que significa o ato de ser o Mestre de uma aventura. A prmeira expressão brasileira com este significado foi 'Demar", que vem de *DM (Dungeon Master)*.

MJ - *Mestre de Jogo*. O mesmo que DM ou GM.

Spell - Significa encantamento ou magia, utilizado durante as campanhas. Os livros de regras de jogos com personagens que possuam poderes mágicos apresentam uma relação de *spells*, descrevendo sua utilização, alcance, efeito, etc.

Alinhamento

ogos da linha D&D

Encontro de RPG - Reunião com menos de mil RPGistas, em situação idêntica aos de uma Convenção. São mais comuns pelo fato do hobby não estar desenvolvido de maneira igual por todo o

para uma convenção

Dungeons and

RPG do mundo, publi-

do em 1974 pela TSR.

AD&D - Abreviação de *Advanced Dungeons and Dragons*, um RPG publicado pela TSR.

Convenção - Reunião de mais de mil RPGistas num mesmo lugar para jogar seus sistemas favoritos ou participar de campeonatos. A primeira convenção realizada no Brasil foi a **RPG RIO**, em 1991, organizada pela Gibiteria e Bárbaras Magias.

Aventureiros do Brasil, uni-vos! Chegou o Clube RPG, o primeiro clube nacional de Role Playing Games, que vai organizar convenções, torneios, exposições e mais uma porção de coisas para os seus sócios.

Para se associar é simples. Basta você preencher e enviar a ficha de cadastro no verso dessa página, indicando que deseja ser membro do Clube, mais duas fotos 3x4. Não vale xerocar a ficha.

Os associados receberão uma carteirinha e com ela terão descontos em eventos organizados pelo clube e várias outras promoções. Além de estarem cadastrados na nossa mala-direta para receberem informativos sobre o hobby.

Clube RPG

Ilustração/Wendersom Cór/Flávia Antonia Maroja

Preencha a ficha de cadastro abaixo em letra de forma e à caneta. Mande 2 fotos 3x4, cole uma foto no espaço ao lado, pois a outra será para a sua carteirinha que irá receber em casa. Aproveite também para mandar sua carta e dizer o que gostou e o que gostaria de ver nos próximos números, afinal a sua opinião é fundamental!

Mande tudo para: **Clube RPG**
Ediouro S.A. - Divisão Revistas
Rua Nova Jerusalém, 345, Rio de Janeiro/RJ
Cep 21042-230

Foto

Nome

Endereço (rua, número etc. e nome do bairro)

Cidade **Estado**

Cep **DDD** **Telefone** **Data de Nascimento**

Há quanto tempo joga RPG? **De qual RPG você gosta mais?**

LEVE SUA LOJA PARA O FUTURO!

HB DISTRIBUIDORA

TUDO PARA A SUA LOJA DE RPG!

ROLE PLAYING GAMES,
DADOS, REVISTAS,
ACESSÓRIOS PARA JOGOS,
TINTAS, MINIATURAS,
KITS E LIVROS DE STAR TREK,
LIVROS DE FICÇÃO
E MUITO MAIS...

SEM COMPRA MÍNIMA,
ENVIO DIÁRIO DAS
MERCADORIAS, PEDIDO
COMPUTADORIZADO.

ACEITAMOS TODOS OS
CARTÕES DE CRÉDITO.

HB DISTRIBUIDORA: SCLN 307 - BLOCO E
ASA NORTE - CEP 70746-550 BRASÍLIA/DF

TEL.:(061)274-7522
FAX: (061)347-4128

REPRESENTANTE DE VENDAS:

TELEFAX.: (021) 240-4884

GIBITERIA E BÁRBARAS MAGIA

AV. RIO BRANCO Nº 156 S/LOJA 347
TELEFAX: (021) 262 1483

BANCA DO OSNY

AV. RIO BRANCO EM FRENTE AO Nº 157
TEL.: (021) 533 9029

A MAIOR VARIEDADE DE
JOGOS DO BRASIL!

E OS MENORES PREÇOS DO MERCADO.
CONFIRA NOSSAS PROMOÇÕES!

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

Dungeon Master Guide 17,95
Player's Handbook 19,95
Monstrous Manual 26,50
Complete 18,95

WHITE WOLF

LANÇAMENTO!

Lobisomem, o Apocalipse (port.) 36,50
Vampiro, a Máscara (português).....34,95

CARDS

DADOS

QUADRINHOS IMPORTADOS

KITS DE MODELISMO:

ITALERI, AIRFIX, TAMIYA,
DRAGON, HASEGAWA, HELLER,
IMAI E AMT(ERTL)

NAS BANCAS!

A VERDADEIRA REVISTA SOBRE DESENHOS ANIMADOS!

Dragão Oriental

THE UNIVERSE OF

RPG

EDIOURO